

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à atteindre la case ronde multicolore, face au réfrigérateur, mange le gâteau au chocolat et remporte la partie.

PRÉCISIONS

- La case multicolore est considérée comme la dernière case rouge, verte, jaune ou bleue du plateau. C'est cette case qu'il faut atteindre pour gagner la partie.



© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, Pays-Bas.

Fabriqué en Chine.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.



Visitez notre site :
www.jeux-goliath.com

3705821-V05-0522

RÉVEILLE! PAS PAPA!

Règle
du jeu



370582.406





CHUT ! PAPA VIENT DE S'ENDORMIR... C'EST LE MOMENT D'EN PROFITER !
UN DÉLICIEUX GÂTEAU AU CHOCOLAT NOUS ATTEND DANS LE RÉFRIGÉRATEUR ! MAIS ATTENTION,
IL FAUDRA ÉVITER LES OBSTACLES BRUYANTS QUI PARSÈMENT LE CHEMIN POUR NE PAS SE FAIRE PRENDRE !

CONTENU

1 Papa dans son lit, 1 plateau de jeu, 16 cartes,
4 pions, 1 flèche, 1 planche d'autocollants, la règle du jeu.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à atteindre le gâteau au chocolat situé dans le réfrigérateur.

MISE EN PLACE

- Avant de lancer la première partie, coller les autocollants sur les cases du lit comme indiqué ci-contre (vert à gauche, jaune à droite), clipser la flèche sur le plateau.
- Installer le plateau de jeu au centre de la table, placer le lit dans les encoches correspondantes puis mettre le papa en position couchée.

Autocollants



COMMENT COUCHER PAPA ?



- Mélanger les cartes et les distribuer en nombre égal entre les joueurs (les cartes en trop ne sont pas utilisées). Poser les cartes, face visible, devant les joueurs.
- Chaque joueur choisit un pion et le place devant les chaussons de la couleur correspondante, au pied du lit.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui ronfle le plus fort commence la partie. Elle se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour fait tourner la flèche puis effectue l'action requise.

- **SI LA FLÈCHE POINTE SUR UNE COULEUR (rouge, vert, bleu ou jaune) :**

Il avance son pion jusqu'à la première case libre de la couleur indiquée par la flèche.

Si elle est occupée, il doit continuer d'avancer jusqu'à la prochaine case libre de cette couleur.



Sur certaines cases, un dessin représente un enfant qui fait "CHUT !"

Quand un joueur s'arrête sur l'une de ces cases, il est en sécurité.

Mais, la plupart du temps, les cases comportent un objet accompagné d'un chiffre. Il s'agit d'une case bruyante. Le joueur doit appuyer sur le réveil autant de fois qu'indiqué par ce chiffre, sauf s'il possède la carte qui correspond au dessin. Auquel cas, il est protégé !

PAPA SE RÉVEILLE ?

Aïe ! Le joueur vient de se faire attraper !

Il retourne sur ses chaussons et doit recommencer le parcours à zéro. En compensation, il prend la carte correspondante à l'objet qui vient de le faire perdre et la rajoute aux siennes.

On replace papa en position couchée et la partie peut reprendre. Si des pions sont présents sur les cases du lit et qu'ils sont expulsés, ils retournent à leurs chaussons.

PAPA NE SE RÉVEILLE PAS ?

Ouf ! Rien ne se passe et la partie continue normalement !

- **SI LA FLÈCHE POINTE SUR LES CHAUSSONS ENFLAMMÉS :**

Le joueur avance son pion sur la case juste devant le joueur le plus avancé (il n'appuie pas sur le réveil). S'il est lui-même le plus avancé, il rejoue.

- **SI LA FLÈCHE POINTE SUR LA CASE NOIRE :**

Le joueur peut voler la carte qu'il désire à l'un de ses adversaires et passe son tour.

